

# EXPLORA

## III

ST/AG/PC

UBI SOFT

FRANÇAIS

Entertainment Software

EmuMovies

# EXPLORA

## III

### - PRÉAMBULE -

EXPLORA cette fabuleuse machine, créée par un savant fou en 1922, va vous faire vivre de nouvelles aventures.

Après avoir voyagé dans de nombreux pays, et à différentes époques, après avoir rencontré Polyphème, Circée, les Mousquetaires du roi et la belle Milady, vous voici le héros de cette nouvelle aventure: "SOUS LE SIGNE DU SERPENT".

Le nouveau héros se trouve dans une ville française très connue et l'action se déroule à notre époque.

Vous allez donc jouer le rôle d'un écrivain, déjà auteur de quelques bons romans, mais qui n'a pas connu la gloire malgré deux passages à "APOSTROPHES". Il rêve du best-seller.

Hélas en cette période, vous êtes à court d'idées et c'est la page blanche.

Votre éditeur vient de vous envoyer une relance afin que vous lui soumettiez l'ébauche de votre dernier roman, il vous donne trois mois pour "la remise des copies", faute de quoi vous serez gentiment remercié. C'est alors que par un jour ordinaire, tout va basculer dans votre vie.

Le réveil a été difficile suite à une soirée bien arrosée, et il vous faut à tout prix honorer un rendez-vous à 9 heures. Vous allumez votre téléviseur, il est huit heures... Le générique habituel annonce le journal télévisé.

Vous écoutez d'une oreille les informations, mais tout à coup vous prêtez attention, votre cœur palpite car le speaker vient de prononcer votre nom...

Ce que vous venez d'entendre va transformer votre vie en cauchemar. Entraîné dans un engrenage diabolique, votre vie sera menacée à chaque instant, mais pourquoi ?

Qui sont ces êtres qui peuvent se transformer en serpent, et quelle est donc cette secte voulant s'emparer de tout pouvoir.

---

### - CHARGEMENT -

**COMMODORE AMIGA :** Avant de commencer à jouer munissez vous d'une disquette vierge préalablement formatée, elle vous permettra de sauvegarder vos parties en cours de jeu. Insérer la disquette 1 dans votre lecteur DF0 puis mettez votre ordinateur sous tension.

Si vous possédez un second lecteur de disquettes insérez-y au départ la disquette 2.

(Pour utiliser un second lecteur, il vous faudra posséder 1 MO de RAM sinon pensez à le déconnecter.)

**ATARI ST :** Insérer la disquette 1 dans votre lecteur A puis mettez votre ordinateur sous tension.

Si vous possédez un second lecteur de disquettes insérez-y au départ la disquette 2.

**PC COMPATIBLES :**

## I - CONFIGURATION MINIMUM

Pour jouer à "EXPLORA III" sur votre PC compatible assurez vous de posséder au minimum 512 Ko de mémoire vive, une carte graphique type EGA ou VGA (écran couleur ou monochrome), ainsi qu'une souris compatible Microsoft.

Si vous possédez deux lecteurs de disquettes assurez vous que la version du jeu correspond bien au format de votre lecteur A.

## II - INSTALLATION

Il est nécessaire d'installer EXPLORA III pour jouer. Pour cela il faut :

A - Eteindre l'ordinateur

B - Placer la disquette 1 dans le lecteur A et booter dessus

(on entend par "Booter" le fait de mettre l'ordinateur sous tension avec la disquette 1 dans le lecteur A)

C - Vous vous trouvez alors dans le menu d'installation.

Choisissez votre support pour l'installation du jeu. Suivez les instructions de manipulation.

REMARQUE : pour une installation sur disquettes

- 360 Ko - 5" 1/4 : préparer 12 disquettes formatées et numérotées
- 720 Ko - 3" 1/2 : préparer 5 disquettes formatées et numérotées
- 1.2 Mo - 5" 1/4 : préparer 3 disquettes formatées et numérotées
- 1.4 Mo - 3" 1/2 : préparer 2 disquettes formatées et numérotées

Pour une installation sur disque dur, vérifiez qu'il vous reste au moins 2.7 Mo.

Si vous possédez une version 3"1/2 attention au cours de l'installation :

En raison d'une erreur d'étiquetage veuillez reconsidérer la numérotation des disquettes originales 3 1/2

Disquette 1 -> disque 1/2 - Disquette 2 -> disque 3/4 - Disquette 3 -> disque 5/6

## III - LANCEMENT DU JEU

Assurez-vous que votre DRIVER de souris (appelé généralement MOUSE.COM) soit installé avant le lancement du jeu.

- Dans le cas d'une installation sur disque dur, placez-vous dans le répertoire où vous avez installé le jeu.

Ex : CD C:\EXPLORA puis tapez EXP3

- Dans le cas d'une installation sur disquette, placez la disquette 1 dans le lecteur, tapez EXP3.

Cliquez sur la souris après la présentation pour débiter le jeu. La version PC ne comporte pas de musique, seule les versions ST, AMIGA en sont pourvues.

REMARQUE : si le message (mémoire insuffisante) apparaît, il faut que vous enleviez tous vos programmes résidents.

## IV - OPTION DE LANCEMENT

Au lancement du jeu, vous avez la possibilité :

- d'éliminer la présentation "OPTION P" - Pour lancer le jeu TAPER EXP 3 P
- d'éliminer toutes les animations "OPTION A" - Pour lancer le jeu TAPER EXP 3 A

Les deux options étant cumulables, vous pouvez les activer toutes les deux en lançant le jeu par EXP 3 P A

## - INSTALLATION SUR DISQUE DUR -

Les heureux possesseurs de ce périphérique pourront y installer le jeu en créant un dossier "EXPLORA" dans lequel il faudra placer l'intégralité des fichiers contenus sur les trois disquettes.

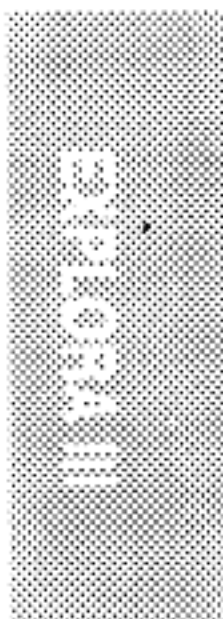
Sur ATARI ST il faudra ôter le programme de son dossier "AUTO" avant de le placer dans le dossier EXPLORA.

## - COMMENT JOUER -

Avant toute chose il vous faut distinguer deux phases de jeu que vous retrouverez en alternance dans EXPLORA III.

- La première, que nous appellerons "INTÉRIEURS" est une phase de jeu constituée essentiellement de vues intérieures de bâtiments (pièces de votre appartement, hall de l'aéroport, chantier, salle de restaurant, cours, bâtiments, salles du musée etc...).

Dans cette phase vous pourrez bien sûr vous déplacer aisément, mais aussi prendre des objets, les examiner, les poser, fouiller le contenu des pièces, ouvrir des portes et des tiroirs. Vous pourrez aussi sauver ou recharger une partie.



- La deuxième phase de jeu nommée "EXTÉRIEURS" est réservée aux extérieurs et moyens de transports.

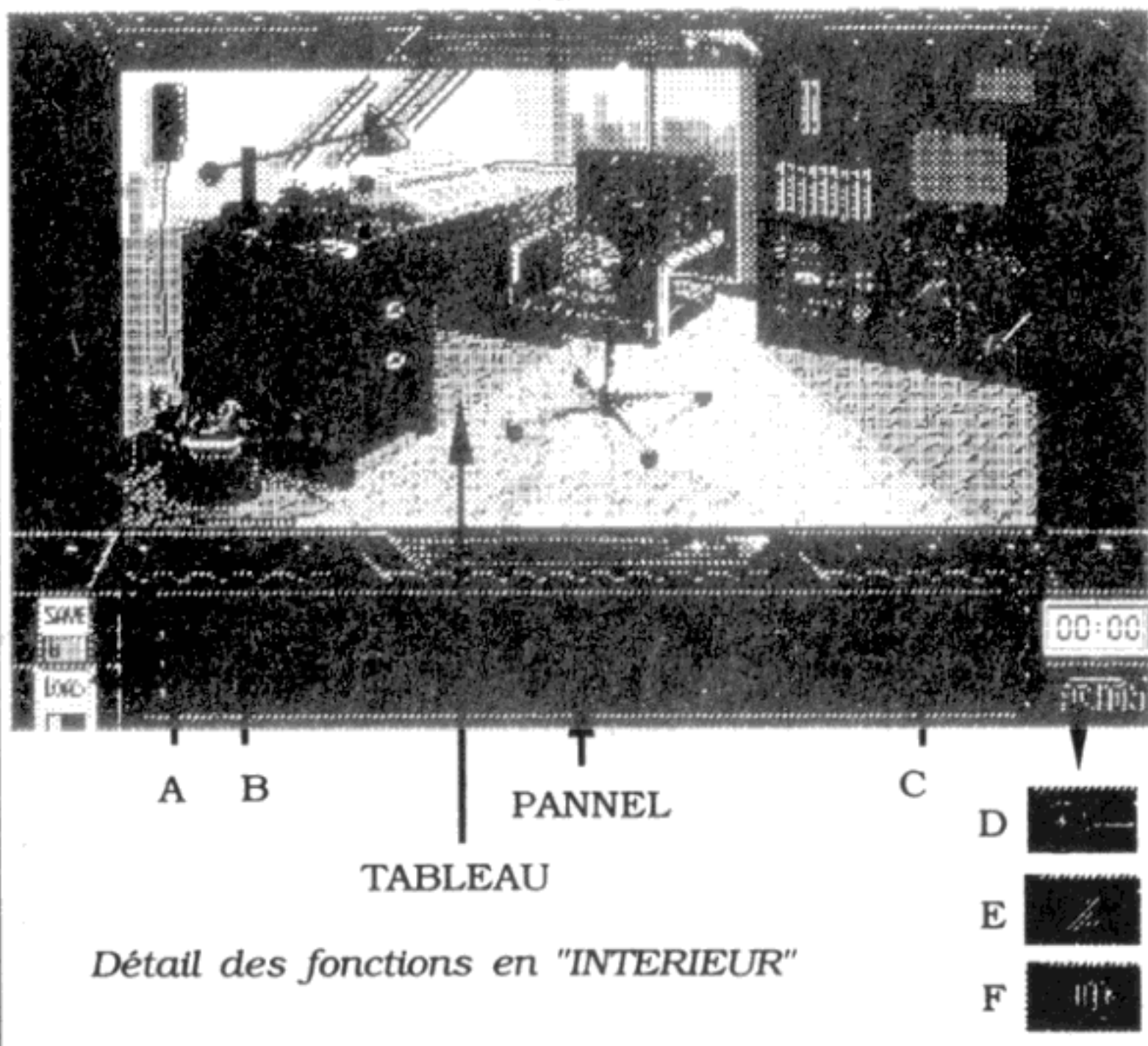
C'est ainsi que l'on y retrouvera, les innombrables rues de la ville avec ses bâtiments et ses stations de métro, les couloirs de métro, les méandres des égouts, ainsi que le labyrinthe constitué par les catacombes.

Dans cette phase seuls les déplacements sont autorisés, vous ne pourrez donc pas prendre ou utiliser des objets, ni sauvegarder ou recharger une partie malgré la présence des icônes à l'écran.

Par contre les déplacements y sont facilités, à pied, en bus ou en métro dans une ville parsemée d'animations étranges.

Dans cette phase de jeu vous rencontrerez parfois des commerçants à qui vous pourrez acheter des objets souvent utiles et vous pourrez aussi retirer de l'argent dans les nombreux distributeurs éparpillés dans la ville. Cet argent dont vous ferez bon usage vous sera débité automatiquement lors de vos déplacements en bus et en métro car ils ne sont pas gratuits.

FIG - 1



### - PHASE "INTERIEURS" -

❑ **Comment changer de fonction :** (FIG-1)

En cliquant la souris sur la zone action, les trois icônes D, E, F s'enchaînent.

❑ **Comment se déplacer :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "loupe" (D).

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, quand l'ordinateur vous indique une direction possible, ( ex : vers la rue, la porte de la cuisine) cliquez simplement sur le bouton gauche de la souris pour se déplacer dans la direction indiquée.

Les portes s'ouvrent quand on se déplace.



☐ **Comment examiner le tableau :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "loupe" (D).

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, l'ordinateur vous indique aussi les objets particuliers au même titre que les directions possibles.

Les portes et tiroirs s'ouvrent quand on clique dessus.

☐ **Comment prendre un objet :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "prendre/poser" (E).

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, l'ordinateur vous indiquant aussi les objets particuliers. Cliquer sur la zone indiquée, la liste des objets trouvés apparaît dans une fenêtre au centre du tableau. (FIG-2). Sélectionnez avec la souris, le, ou les objets qui vous intéressent (un petit symbole à gauche de chaque objet indique s'il est sélectionné), ensuite fermez la fenêtre en cliquant sur le bouton droit de la souris.

☐ **Comment vérifier son inventaire :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "loupe" (D).

Amenez le curseur de la souris depuis le tableau vers le pannel en mouvement vertical haut vers bas, enfoncez quelques instants le bouton gauche de la souris au centre du pannel, l'inventaire des objets possédés apparaît dans une fenêtre au milieu du tableau.

Vous pouvez aussi examiner vos objets en cliquant sur chacun d'eux (lire une lettre, examiner le contenu d'un porte monnaie etc...)

Refermez la fenêtre "inventaire" en cliquant sur le bouton droit.

☐ **Comment utiliser un objet :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "utiliser" (F).

Déplacez le curseur de la souris vers le tableau, la liste des objets possédés apparaît automatiquement dans une fenêtre au centre du tableau. Sélectionnez avec la souris, l'objet que vous désirez utiliser ensuite cliquez sur la zone du tableau sur laquelle vous voulez agir. Notez que vous avez la possibilité d'utiliser un objet sur vous même (utiliser sur soi) en cliquant dans le pannel et non dans le tableau.

La procédure "utiliser" peut être employée pour afficher rapidement votre inventaire.

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "utiliser" (F).

Déplacez le curseur de la souris vers le tableau, la liste des objets possédés apparaît automatiquement dans une fenêtre au centre du tableau. Annulez en cliquant le bouton droit.

☐ **Comment poser un objet :**

Vous pouvez avoir parfois besoin de laisser un ou plusieurs objets encombrants pour vous alléger.

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "prendre/poser" (E).

Amenez le curseur de la souris depuis le tableau vers le pannel en mouvement vertical haut vers bas, enfoncez quelques instants le bouton gauche de la souris au centre du pannel, l'inventaire des objets possédés apparaît dans une fenêtre au milieu du tableau.

Sélectionnez avec la souris, le, ou les objets qui ne vous intéressent plus (un petit symbole à gauche de chaque objet indique s'il est sélectionné), ensuite fermez la fenêtre en cliquant sur le bouton droit de la souris.

☐ **La notion d'heure :**

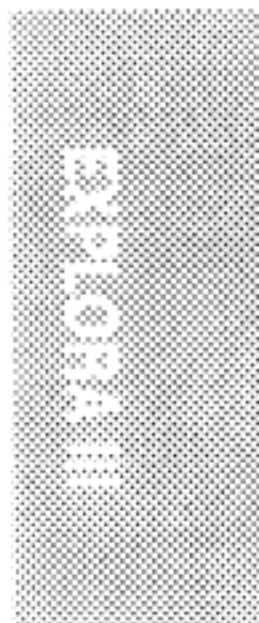
A droite du pannel, une petite pendulette vous indique l'heure (C), tenez en compte dans le jeu car même si on peut manger à n'importe quelle heure dans certains restaurants, les facteurs ne passent qu'une fois à certaines heures de la journée...

☐ **Comment sauver une partie :**

**ATARI ST :** Cliquez sur l'icône "save" (B) et suivez les instructions à l'écran. La sauvegarde s'effectuant directement sur le disque 1, insérez votre disquette 1 en enlevant la protection écriture et cliquez sur une des huit parties proposées.

**AMIGA :** Cliquez sur l'icône "save" (B) et suivez les instructions à l'écran. Insérez votre disquette vierge préalablement formatée et cliquez.

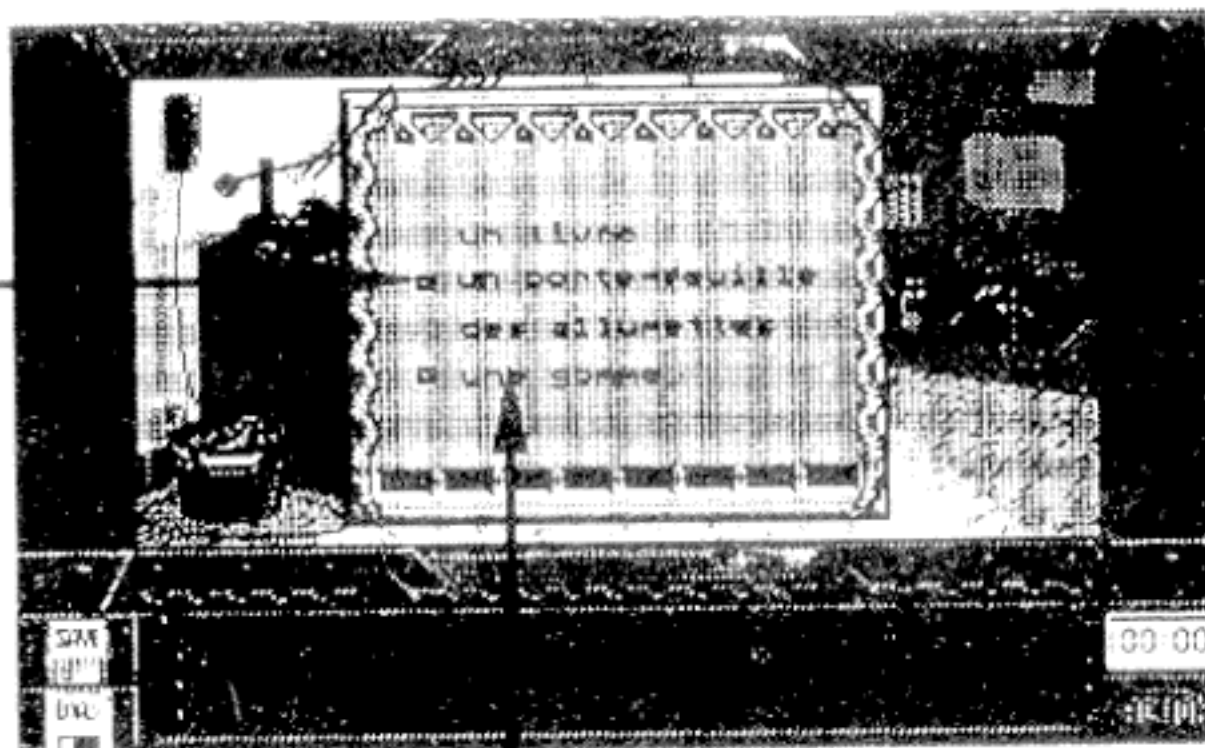
Pour sauver plusieurs parties vous devrez utiliser plusieurs disquettes.



□ **Comment recharger une partie :**  
 Cliquez sur l'icône "save" (A) et suivez les instructions à l'écran.  
 Insérez votre disquette de sauvegarde. Sur ATARI ST cliquez sur une des huit parties proposées.

FIG - 2

SYMBOLES  
SELECTION



FENETRE INVENTAIRE

### - PHASE "EXTERIEURS" -

#### □ **Comment se déplacer :**

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, l'ordinateur vous indique les directions possibles en modifiant la forme du curseur. Il suffit de cliquer dans la direction indiquée pour se déplacer. La procédure est identique pour les déplacements dans les égouts ou les catacombes.

#### □ **Comment retirer de l'argent :**

Vous trouverez souvent des distributeurs de billets parsemés dans les rues de la ville. Cliquez sur un distributeur pour retirer de l'argent et choisissez la somme à retirer dans la fenêtre qui apparaît au centre du tableau. N'oubliez pas de vous munir d'une carte de crédit et de son code confidentiel. Ne videz tout de même pas votre compte en banque car vous vous retrouveriez bloqués dans les rues sans argent, et sans la possibilité de prendre le métro, ou le bus.

#### □ **Comment prendre le bus :**

Vous trouverez souvent des arrêts de bus parsemés dans les rues de la ville. Il vous suffit de cliquer sur le panneau "BUS" et de choisir la station destination en cliquant dessus.

#### □ **Comment prendre le métro :**

Vous trouverez aussi des bouches de métro dans les rues de la ville. Dirigez vous vers le bas de la station, allez sur le quai, puis attendez le métro. Quand le métro s'arrête la liste des destinations possibles apparaît sur l'écran. Cliquez sur la destination de votre choix. Sortez dans la rue ou attendez le métro suivant.

#### □ **Comment acheter des objets :**

Au cours de votre périple dans les rues, n'hésitez pas à cliquer sur les façades des différents magasins. Parfois un commerçant vous proposera une liste d'objets que vous pourrez acheter en les sélectionnant. Ne soyez pas trop dépensier.

#### □ **Comment accéder aux égouts et catacombes.**

Cliquez donc sur les bouches d'égouts avec un peu de chance vous trouverez la bonne...

## **- QUELQUES CONSEILS -**

Faites un plan au fur et à mesure que vous progressez dans la ville. pour vous y aider les noms des sites figurent sur les plaques de rues. cliquez sur ces plaques pour vous situer.

Usez de votre argent avec modération et ne vous chargez pas trop d'objets inutiles.

Sauvegardez votre partie souvent dès que vous accédez en mode "Intérieur". L'idéal étant de revenir à l'appartement en bus ou en métro pour sauvegarder votre partie et les objets récoltés dans la ville.

Bonne chance dans votre quête...

Pour les news, les nouveautés, les concours et les astuces,  
branchez-vous sur notre serveur Minitel, le 36-15 UBI.

Pour tout logiciel défectueux, appelez notre hot-line,  
à EUROMAINTENANCE : (16) 99 08 90 77.

IBM is a trademark of International Business Machines.

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

Explora III © Infomédia

LucasArts TM, © 1992 LucasArts Entertainment Company.

All rights reserved. Indiana Jones ® Indy ® are registered  
trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

Used under authorisation. Trademarks are  
acknowledged as the property of their respective owners.



**UBI SOFT**  
*Entertainment Software*